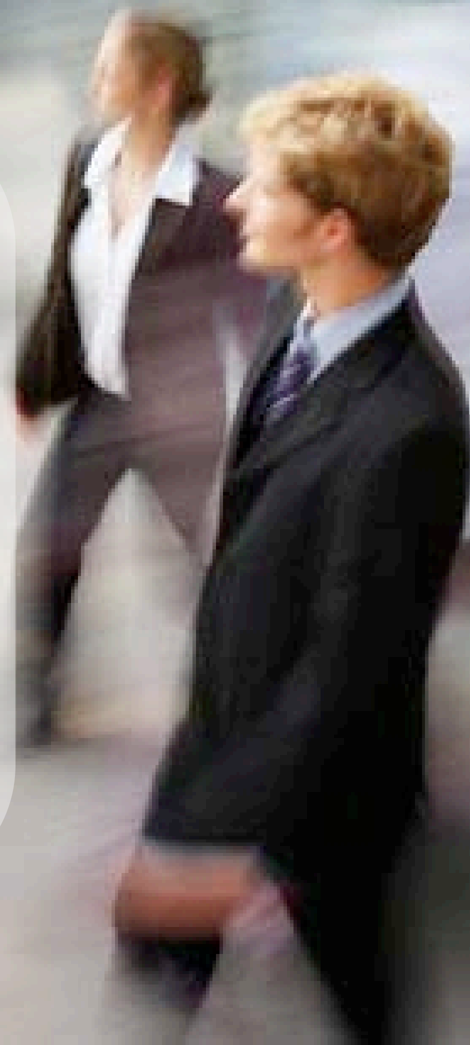
Projeto Liderança 2011

O Desafio

Ser líder do país em genéricos requer muita dedicação e empenho.

Acima de tudo, requer que todo o grupo de colaboradores esteja em sintonia, voltados para uma mesma direção!




Ao contrário do que se acredita, a diversidade de um
grupo pode trazer uma riqueza de idéias e visões
que de outra forma não existiria!

O desafio é justamente saber como envolver pessoas diferentes em um mesmo espírito e extrair de cada um o seu melhor!


O Caminho
Conquistar pensamentos diferentes para uma mesma causa
pode parecer impossível...
até que lembramos:
Martin Luther King
Ghandi
John Kennedy
Nelson Mandela

Pouca coisa pode ser encontrada em comum entre um ativista da África do Sul, o filho de um político de Massachusetts, o tímido advogado indiano, e um pastor protestante nascido na Geórgia - porém todos eles demonstraram uma característica fundamental:

ser uma pessoa **inspiradora!**



O verdadeiro líder enxerga diferente;

é capaz de ouvir e extrair dali novas idéias;

é acessível e fala a linguagem de cada um;

não pára no tempo, está sempre em movimento e em constante evolução;

é fuçador e se recusa a se contentar com o que já é, buscando sempre o que será

e acima de tudo sabe que unindo os mais diferentes tipos de pessoas, vontades, idéias e ações, terá uma força que não pode ser detida, para qual não há limites!

O modo

Enxergar diferente, saber ouvir, ser fuçador, agir, motivar, dialogar, colaborar, inspirar – todos são conceitos que se podem ensinar formalmente...

...mas se criarmos um pano de fundo inspiracional e motivador, inserindo o participante em uma história envolvente e fazendo-o experimentar situações inéditas conseguimos um aprendizado perene e impulsionador; formato comprovado ao longo da história humana e resumido em uma célebre frase:

"Se eu ouço, eu esqueço

Se eu vejo, eu me lembro

*Se eu **faço**, eu **aprendo**"*

Confúcio

Proposta

"Mentes são como pára-quedas. Só funcionam se estiverem abertas."

\- James Dewar

Pensar fora da caixa é deixar a mente livre, abrindo a cabeça para possibilidades que normalmente deixamos de lado...

Será que “o de sempre” é sempre a melhor opção?

Será que não dá pra criar uma resposta nova?

Será que não dá pra EVOLUIR?

A idéia é trabalhar as várias características que se esperam de um líder de maneira lúdica, diferente , pensando fora da caixa:

Antes do encontro principal, a cada semana, cada participante irá receber um desafio individual diferente em casa, para ser analisado e resolvido conforme as instruções.

Cada desafio irá trabalhar uma característica importante encontrada em um líder, fazendo com que o participante analise seu comportamento e se precisa evoluir para ser um líder melhor!

1ª semana

Cada participante recebe uma carta

com um desafio:



"Em todas as coisas da natureza há algo de maravilhoso"
Aristóteles (384 BC - 322 BC)

No início do conhecimento humano, os quatro elementos da natureza - terra, água, fogo e ar - eram considerados os criadores de todas as coisas; personalidades eram descritas com base no comportamento desses elementos e problemas eram atribuídos ao desequilíbrio entre essas forças.

Considere uma experiência:
Analise profundamente cada um dos elementos...
Agora pense fora da caixa:
Faça um gráfico ou uma lista e "classifique" seus colegas com essas características...
O que de bom e inspirador essas características trazem, em cada um, para o trabalho no dia-a-dia?



Junto à carta, um gift: uma pequena moeda prateada com as principais sugestões do primeiro desafio:



frente verso

E com a moeda, um texto: “Esta é a primeira de quatro moedas que você irá receber. Guarde-a bem e use-a como lembrança de que mudar sua maneira de “ver” as coisas pode lhe trazer todo um novo e amplo mundo de novas idéias.”

2ª semana

Na segunda semana, os participantes recebem uma carta com um CD e uma nova proposta:



O Uirapuru é uma ave pequena de aproximadamente 12,5cm, de plumagem pardo-avermelhada, tendo às vezes, nos lados da cabeça, um desenho branco.

É um pássaro raramente visto, pois vive na parte mais alta das copas das árvores da selva e canta apenas durante quinze dias por ano para atrair a parceira durante a construção do ninho. Seus longos e melodiosos cantos duram de dez a quinze minutos ao amanhecer e ao anoitecer.

"O Uirapuru" é das primeiras obras-primas de Heitor Villa-Lobos, considerado o maior. compositor das Américas, expoente da musica clássica brasileira, aqui e por todo o mundo.

Desafio: ouça no CD os vários cantos de pássaros típicos do Brasil, incluindo o Uirapuru. Depois ouça "O Uirapuru", de Villa-Lobos, e tente identificar os elementos de selva, índios e pássaros contidos na música. Mesmo que você nunca tenha feito isso, tente fazer uma análise musical, identificando movimentos, formas, repetições e afirmações.
Com esse trabalho você estará **aprendendo a ouvir** algo de maneira diferente, extraindo coisas novas de uma única fonte de informação.
Será possível aplicar isso ao seu dia-a-dia?



Junto à carta, um gift: uma nova moeda prateada com as principais sugestões do segundo desafio:



frente verso

E com a moeda, um texto: “Esta é a segunda das quatro moedas que você irá receber. Use-a como uma maneira de lembrar que a capacidade de ouvir é uma das grandes qualidades de um líder, pois sabe que “nenhum de nós é tão inteligente quanto todos nós juntos."

3ª semana

Um novo desafio é enviado para os participantes:

Desafio:

Em breve você irá receber um telefonema que vai lhe contar uma história.

No dia seguinte, ligue para

(xx) xxxx-xxxx

e transmita para o XXXXXXX a história que ouviu.

Procure manter a integridade das informações e pense:

Como posso fazer com que essa pessoa passe tudo isso para frente sem que nada se perca?



No dia seguinte, 4 pessoas da equipe recebem um estranho telefonema:

“Olá. Aqui está o desafio.”

A voz passa então a contar um “causo” engraçado sobre o interior de São Paulo, com todos os seus detalhes. Ao final a voz reafirma o desafio de ligar para a próxima pessoa e recontar a mesma história.

Junto à carta, um gift: uma nova moeda prateada com as principais sugestões do terceiro desafio:



frente verso

Com a moeda, um texto: “Esta é a terceira das quatro moedas que você irá receber. E lembre-se que, acima de tudo, que encantar alguém com uma idéia é o passo mais importante da conquista de um grupo - *“Outstanding leaders appeal to the hearts of their followers - not their minds.” (unknown)*

4ª semana

Na última semana antes do Workshop, os participantes recebem o último desafio em formato de carta, com um DVD anexado:

O DVD irá conter, junto à uma breve explicação da situação histórica, alguns dos mais famosos discursos dos grandes líderes de todos os tempos: Martin Luther King, John Kennedy e Obama.

Sente-se confortavelmente em sua sala ou à frente de seu computador, sem interrupções.
Assista ao DVD que você esta recebendo junto com esta carta.

Desafio:
Um grande líder sempre acaba fazendo parte da história. Carismático como Obama, pacifista, como Ghandi, lutando pelos direitos humanos, como Martin Luther King, pela verdade, como John Kennedy ou pela igualdade como Mandela - não importa o motivo - o importante é perceber que todos eles lideraram, moveram e ainda inspiram multidões!

Analise: quais são as qualidades dessas pessoas?
Como conquistaram tantos corações e mentes?

Pense: você é um líder - quais são seus próximos passos para chegar lá?



Junto à carta, um gift: a última moeda prateada com as principais sugestões do quarto desafio:



frente verso

Com a moeda, um texto: “Esta é última das quatro moedas., e para você refletir, aí vai um pensamento final: "A diferença entre um chefe e um líder é: um chefe diz, *Vá!* um líder diz, *Vamos!*" (E. M. Kelly)

Workshop

No dia do workshop os participantes terão a oportunidade de sair da teoria e colocar em prática os conceitos apresentados pelas moedas através de uma atividade lúdica cheia de conteúdo!

Em formato de aventura, uma envolvente atividade vivencial explora desafios intelectuais e físicos ao mesmo tempo em que estimula a integração, o relacionamento e a comunicação!





Para a atividade vivencial, cada participante deverá trazer suas quatro moedas, recebidas durante as quatro semanas anteriores ao evento (*)



Mecânica:

No hall, os participantes são divididos em 7 grupos de 4 pessoas (coordenadores de negócios serão divididos em 2 grupos de 4 + 2 grupos de 3 pessoas) conforme números ou palavras colocados atrás de seus crachás

Organizados os grupos, eles são convidados a entrar em uma sala.

(*) teremos moedas extras preparadas para casos de esquecimentos ou perdas

Lá dentro, 7 colunas iluminadas configuram uma exposição de objetos, cada uma com uma plaquinha explicativa :

- caderno de anotações de Theodore Roosevelt
- caneta de bambú utilizada por Confúcio
- cachecol de Swami Sivananda
- cajado utilizado por John Muir
- óculos pertencentes a Albert Einstein
- lenço de William James
- primeiro lápis utilizado por Walt Disney



...porém as colunas estão vazias!

Nesse momento as luzes diminuem e os participantes **ouvem uma voz** que conta que o conhecimento ali simbolizado por aqueles objetos haviam desaparecido e os desafia a **encontrar o conhecimento perdido!**

Enquanto produtores entregam para cada grupo um radiocomunicador, alguns equipamentos e mapas, a voz passa a explicar a tarefa a seguir:

- cada grupo, seguindo seu próprio mapa, deverá superar desafios físicos e intelectuais que os levará a novos desafios.
- em cada ponto descoberto o grupo irá encontrar um personagem, que irá propor um desafio físico e um intelectual.
- orientados pelos personagens, os desafios deverão ser resolvidos da seguinte maneira:
  - cada um do grupo deverá escolher um dos quatro tipos de moedas que tem e entregar para o personagem, assumindo aquele papel – por exemplo:

- o personagem vai falar o desafio em segredo para o participante que escolheu OUVIR
- este irá contar o desafio para o participante que escolheu ANALISAR
- este vai pensar na resposta e orientar a ação do participante que escolheu ORIENTAR
- este vai passar as instruções para o participante que escolheu AGIR

- como as moedas escolhidas serão entregues ao personagem, no próximo desafio o participante será obrigado a escolher um outro papel do líder, tendo que praticar todas as suas características pelo menos 1 vez cada.
- quando o grupo encontrar um personagem e estiver sem moedas, o personagem encontrado irá entregar um novo kit de moedas para cada participante.

- os desafios físicos serão definidos conforme o hotel escolhido
- cada desafio intelectual terá como resposta uma nova indicação no mapa... de outro grupo! Assim, cada grupo irá depender da performance do outro para seguir em frente, fazendo com que toda a equipe tenha que colaborar por um objetivo em comum!



- as respostas aos desafios intelectuais serão sempre frases famosas de grandes personalidades da história, dando, além do caminho a seguir, *insights* inspiradores para o grupo sobre liderança, objetivos, agir, acreditar, etc

  ex: *Obstáculos são aquelas coisas assustadoras que você vê quando tira os olhos do seu objetivo - Henry Ford*

  Neste caso o grupo deverá procurar, com binóculos entre obstáculos (ex: duas grandes árvores), um alvo colocado à distância e seguir naquela direção.

- ao final de sete estações, cada grupo irá encontrar um dos objetos perdidos – este objeto deverá ser levado à sala inicial e colocado em seu pedestal correspondente.

- quando todos os objetos tiverem sido colocados em seus locais corretos, a voz irá soar novamente, parabenizando o grupo e retomando os ensinamentos aprendidos durante a aventura!

- simulação de desafios:

Nº	NOME	ONDE	EQUIPA-MENTO	ATIVIDADE	MATERI-AIS
1	PEDRA QUE FLUTUA	piscina	bóias	nadar até a pedra, copiar desenho, voltar e decifrar	pedra/ bóia / placa flutuante (pista) / salva-vidas
2	BALANÇA	árvores	-	Equilibrar a balança e decifrar pista	Balança / tronco com entalhes (pista) / materiais para encher caçamba
3	QUEBRA-CABEÇAS	campo	-	Montar e decifrar quebra-cabeças de argila	Quebra-cabeças de argila (pista) de dois lados (vermelho e azul)
4	TRONCO	local com terra	-	Transportar tronco até buraco e decifrar pista indicada	Tronco (pista) / buraco com pedra furada sobre ele / bambús / pedra grande
5	TÚNEL DA CORAGEM	árvores	-	Rastejar pelo túnel cheio de obstáculos até chegar na pista	Placa (pista) / túnel de obstáculos
6	RODA DA VERDADE	campo	-	Rodar e decifrar a roda da verdade	Roda giratória sobre placa com instruções (pista)
7	POTES	barranco arqueria	-	Derrubar e quebrar pote de cerâmica com flechas	potes de cerâmica / manuscritos (pista) / arcos e flechas / suporte para pote

exemplos (a definir conforme hotel)

Observações finais

Um orçamento detalhado e um descritivo mais depurado da atividade vivencial “Em busca do conhecimento perdido” irão depender das condições e estrutura oferecidas pelo hotel escolhido.